TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON

¡Gratis!



POKéPOSTER
¡¡Cuatro alucinantes pósters sólo para ti!!



Nº 41

Por los expertos de Nintendo Acción

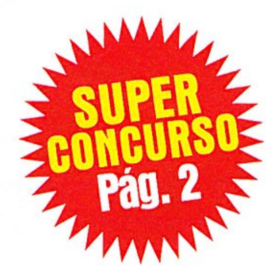
- 7 NUEVAS RUTAS nos descubren todos sus secretos
- MAPAS Y LOCALIZACIÓN de los nuevos Pokémon
- CLAVES Y TRUCOS para vencer a los LÍDERES

GUÍA PASO A PASO

POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO

¡¡Regalamos 30 productos Pokémon!!


CONCURSO POKéMON
PARTICIPA CON NOSOTROS Y GANA FANTÁSTICOS PREMIOS POKéMON
5 MANUAL DEL ENTRENADOR POKéMON
10 RELOJES NINTENDO GAME BOY
10 BOLSAS POKéMON
1 DVD POKéMON 3
1 DVD POKéMON LA PELÍCULA
1 DVD POKéMON 2
5 POKéMON EXPEDITION
1 DVD MEWTWO: EL REGRESO
¿CÓMO PARTICIPAR?
¡MÁS FÁCIL TODAVÍA ! ¡ENVÍA UN SMS CON TU MÓVIL !
¡PARTICIPA AHORA CON TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS ESTUPENDOS 25 PREMIOS QUE SORTEAMOS!
Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5354 desde tu móvil poniendo la palabra "pokemon"
1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números en la revista Pokémon.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido unicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 15 de diciembre de 2003.
HAN COLABORADO:
Nintendo
pokémon.nintendo.es
dvdgo.com
"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".



SUPER CONCURSO Pág. 2

Nintendo Acción PokémON



QUIÉNES HACEMOS LA REVISTA POKéMON

■ **Director**: Juan Carlos García Díaz •**Directora de Arte**: Susana Lurguie •**Redacción**: Javier Domínguez (Jefe de sección) •**Maquetación**: Miguel Alonso (Jefe de maquetación), Augusto Varela •**Secretarias de Redacción**: Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones •**Colaboradores**: Juan Carlos Herranz

■ **Edita:** HOBBY PRESS, S.A.

•**Directora General**: Mamen Perera •**Director de Publicaciones de Videojuegos**: Amalio Gómez •**Subdirector General Económico-Financiero**: José Aristondo •**Directora de Diseño de Publicaciones de Videojuegos**: Paola Procell •**Director de Producción**: Julio Iglesias •**Jefa de Distribución y Suscripciones**: Virginia Cabezón •**Coordinación de Producción**: Miguel Vigil •**Departamento de Sistemas**: Javier del Val ■ **DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD** •**Director de Ventas**: José E. Colino •**Directora de Publicidad**: Mónica Marín E-mail: monima@hobbypress.es •**Coordinación de Publicidad**: Mónica Saldaña E-mail: monicas@axelsp.com •C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632 ■ **REDACCIÓN** C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid •Tel. 902 111 315. Fax: 902 120 448 •nintendoaccion@hobbypress.es ■ **Suscripciones** Telf. 806 015 555 Fax: 902 540 111 ■ **Distribución**: Dispaña. C/ General Perón, 27 - 7ª planta 28020 Madrid Tel. 914 179 530 ■ **Transporte:** BOYACA. •Tel. 917 478 800 ■ **Imprime:** RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid) •Depósito Legal: M-36689-1992

•© 1993 Nintendo. All Rights Reserved.

[4ª] ENTREGA

☑ Estrategias para entrenadores ☑ Mapas de

Guía de Maestros

Pokémon Rubí y Zafiro

¡Hola de nuevo, entrenadores! ¿Qué tal os fue por la Casa Treta?, ¿lograsteis encontrar todos los pergaminos para descifrar el secreto del laberinto? Seguro que gracias a nuestras pistas enseguida localizasteis al gran Maestro Treta. Y eso es precisamente lo que vamos a daros este mes, una nueva clase magistral para dominar el mundo de Rubí y Zafiro.



Sumario

Ciudad Malvalona

Ciudad Malvalona es un lugar excitante situado en pleno centro de Hoenn. Si quieres pasar un buen rato, haz una visita a su flamante CASINO; y si lo que quieres es una bici, ve a la tienda de Anacleto.

CIUDAD MALVALONA



1. MEZCLANDO RÉCORDS

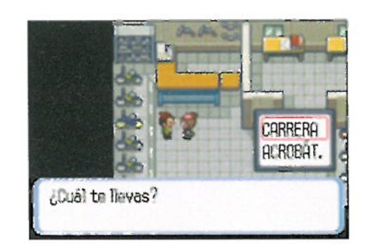
En el Centro Pokémon hay una nueva opción. Sube al Club del Cable que hay en el segundo piso y **usa el CENTRO DE RÉCORDS para compartir información muy especial.** La base secreta de tus colegas estará en tu juego.



2. LA TIENDA DE BICIS DE ANACLETO

Objetos conseguidos: **BICI CARRERA, BICI ACROBÁTICA**

Anacleto, el propietario de la Tienda de Bicis es un tipo majo. Te dará la **opción de quedarte con una BICI CARRERA o con una BICI ACROBÁTICA,** pero no olvides que en cualquier momento puedes volver a intercambiarla por la otra.



3. ¿HAS VISTO LA TELE?

Nunca se sabe quién o qué saldrá por la tele. En Ciudad Malvalona un hombre te hablará de ello. En Rubí y Zafiro la tele es una fuente de información y entretenimiento. Quizá tú seas la próxima estrella de la televisión de Hoenn.



4. ROMPE LAS ROCAS

Objetos conseguidos: **MO 06 (GOLPE ROCA)**

En la casa que hay a la derecha de la tienda, verás un hombre al que le encantan los **entrenadores Pokémon que son hábiles en el combate.** Si hablas con él, **recibirás la MO 06 o Golpe Roca.** Cuando un Pokémon aprenda esta MO, podrá partir las piedras que obstruyen el camino. Pero para usarla fuera del combate, entrenador, necesitarás tener en tu poder la medalla del gimnasio de Ciudad Malvalona.



5. CONSIGUE UN MONEDERO

En la casa que hay a la izquierda de la tienda verás a una señora que anda buscando una Carta Puerto. Hazle un favor, ve a la tienda de Ciudad Portual y cómprale una por el módico precio de 50. Cuando vuelvas y se la des, te dará el MONEDERO que necesitas para guardar las fichas que venden en el CASINO de Ciudad Malvalona. Ahora toca divertirse, chaval.



6. CASINO

Cuando tengas el monedero puedes entrar en el CASINO y comprar FICHAS para jugar. Prueba tu suerte y gana grandes premios jugando en las tragaperras o en la ruleta. Fíjate que no todas las mesas de la ruleta cuestan lo mismo.



PREMIOS Y FICHAS NECESARIAS

PREMIO	FICHA	PREMIO	FICHA
MT 13 (Rayo Hielo)	4000	MT 35 (Lanzallamas)	4000
MT 24 (Rayo)	4000	MUÑ. TREECKO	1000
MT 29 (Psíquico)	3500	MUÑ. TORCHIC	1000
MT 32 (Doble Equipo)	1500	MUÑ. MUDKIP	1000

7. EL SUEÑO DE BLASCO



Blasco está con su tío delante del gimnasio de Ciudad Malvalona, y anda deseoso de demostrar lo que ha mejorado como entrenador Pokémon. **Su intención es enfrentarse al líder Erico,** pero será mejor que le convenzas de que todavía no está preparado. No te preocupes por derrotarle porque este muchacho no se desanima con facilidad.

POKéTRUCO

¿Te molan Rayo Hielo y Psíquico, pero no has ganado suficientes fichas en el CASINO para conseguirlas? Pues presta atención porque tienes lugares alternativos en los que hacerte con ellas sin pasar tantos apuros. Rayo Hielo puedes conseguirla en la Nao Abandonada, y Psíquico en la Calle Victoria. De nada.

8. EL GENERADOR

OBJETOS CONSEGUIDOS: **LL. SÓTANO, MT 24 (RAYO)**



Cuando tengas la **MO Surf y la Medalla del gimnasio de Ciudad Petalia,** vuelve a Ciudad Malvalona y **échale una mano a Erico.** Parece que hay un generador que no funciona bien, así que coge la llave de entrada a Malvalona que te dará Erico, ve a la Ruta 110 y entra a apagar el generador. Cuando vuelvas de tu misión, Erico te entregará la **MT 24, más conocida como Rayo.**

9. ¿QUÉ NECESITAS, AMIGO?



En esta tienda podrás comprar objetos que aumentan las habilidades de los Pokémon durante el combate. No dejes de probarlos, son baratos y si los utilizas con sabiduría, pueden cambiar el curso de un combate y ¡ganar!

LISTA DE PRECIOS

Poké Ball	200	Superpoción	700	Antiparaliz	200
Velocidad X	350	Defensa X	550	Directo	650
Superball	600	Antídoto	100	Despertar	250
Ataque X	500	Protec. Esp	700	Precisión X	950

¡CONSÍGUELOS!

A. PRECISIÓN X	

Líder Pokémon # 3



Erico es un tipo con una personalidad "electrificante". Quizá por eso sus Pokémon preferidos son los de tipo eléctrico.

Erico

El equipo de Erico lo forman Pokémon de tipo eléctrico, aunque Magneton y Magnemite pertenecen también a acero. Procura no enfrentarte a él usando Pokémon Agua o Volador.

Equipo de Erico

MAGNETON Nv 23
MAGNEMITE Nv 22



VOLTORB Nv 20



CONSEJO PARA ERICO

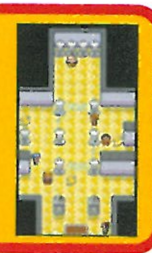
Lo mejor contra los Pokémon eléctricos es usar a los de tipo tierra. Este tipo no puede ser alcanzado por los ataques eléctricos. Si además usas ataques de tipo tierra, cualquier Pokémon eléctrico caerá derrotado y más si es también de tipo acero. Si llegas a este gimnasio con Marshtomp (agua-tierra) en tu equipo, usa su DISP. LODO y ¡a triunfar!

PREMIOS ERICO

MEDALLA DINAMO
Con esta medalla podrás usar GOLPE ROCA fuera de un combate. Además, con ella tus Pokémon serán más rápidos.
MT 34, ONDA VOLTIO
Este ataque eléctrico es bastante potente, pero lo más interesante es que nunca falla.

PISTAS

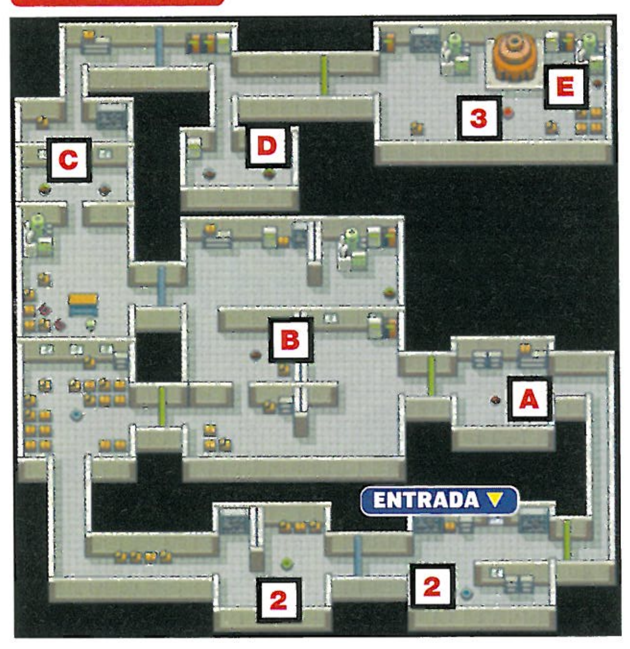
Erico ha llenado el gimnasio de trampas eléctricas. Llegar hasta él no es muy difícil, pero tendrás que **pisar los interruptores en forma de rayo** que hay en el suelo y **sortear las barreras eléctricas.** En el camino deberás combatir contra varios entrenadores, la mayoría de ellos especializados en Pokémon de tipo eléctrico.

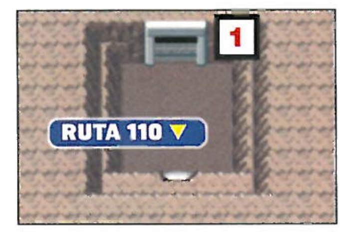


Malvalona

Entre la Ruta 110 y Ciudad Malvalona hay un subterráneo al que llaman Malvalona. Aquí encontrarás un generador que suministra energía eléctrica a la ciudad, pero parece que no funciona muy bien y tendrás que apagarlo. Recuerda que para llegar hasta Malvalona necesitarás usar Surf.

MALVALONA





1. ENTRANDO EN MALVALONA

Parece que el generador que hay en Malvalona ha estado funcionando de cualquier manera y no es seguro, así que tendrás que apagarlo. Para poder hacerlo **necesitarás una LL. SÓTANO** que te dará Erico en Ciudad Malvalona. Recuerda que para conseguirla tendrás que ir a Ciudad Malvalona después de hacerte con la medalla de Ciudad Petalia y la MO Surf. Procura llevar en un tu equipo algún Pokémon de tipo Tierra porque por esta zona te esperan varios Pokémon de tipo Eléctrico.



2. PULSANDO INTERRUPTORES

Malvalona es un laberinto lleno de interruptores y puertas que se abren y cierran cuando los pulsas. Si te fijas un poco, te darás cuenta que los interruptores verdes abren todas las puertas verdes y los azules, pues todas las azules. Como las puertas verdes y las azules no pueden estar abiertas a la vez, tendrás que usar el coco para llegar hasta el generador. ¡Pero eso se te da de maravilla!



3. APAGANDO EL GENERADOR

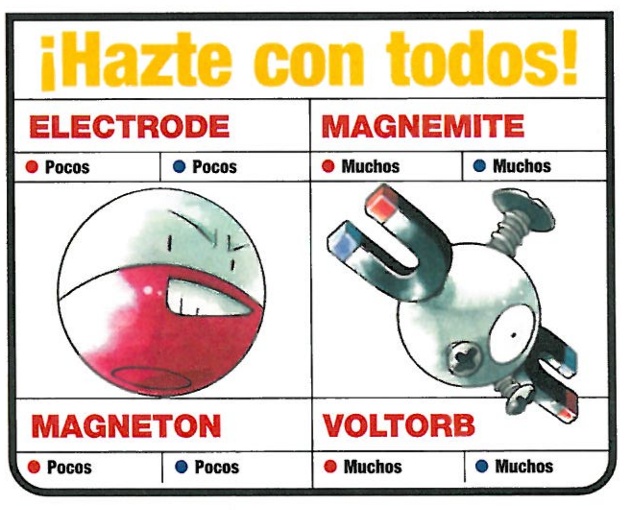
El interruptor que apaga el generador es el único de color rojo. Antes de marcharte de Malvalona **no olvides recoger los objetos que hay por el suelo** y recuerda volver a hablar con Erico para recibir un estupendo premio.



¡CONSÍGUELOS!

A. ULTRABALL	B. CUERDA HUIDA	C. ANTIPARALIZ
D. CURA TOTAL	E. PIEDRATRUENO	

¡Hazte con todos!

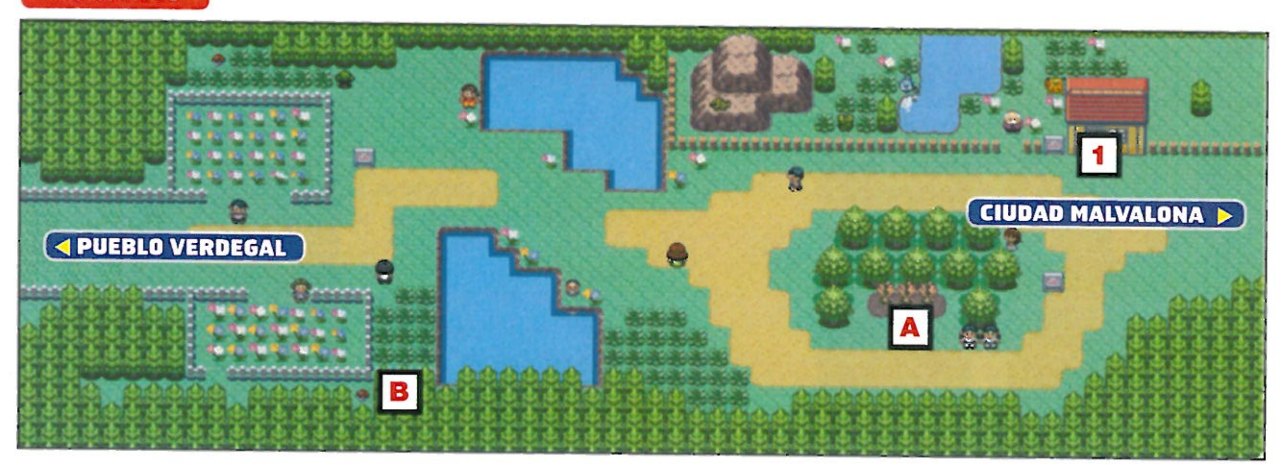


ELECTRODE		MAGNEMITE	
● Pocos	● Pocos	● Muchos	● Muchos
MAGNETON		**VOLTORB**	
● Pocos	● Pocos	● Muchos	● Muchos

Ruta 117

Esta ruta es un paraje casi idílico. Está llena de flores, hierba y estanques de agua cristalina. Sin duda es un lugar excelente para que los encargados de la GUARDERÍA cuiden a tus Pokémon.

RUTA 117



1. LA GUARDERÍA

A la pareja de ancianos que se encarga de la GUARDERÍA les encanta cuidar Pokémon. Aquí podrás dejar a su cargo uno o dos Pokémon para que suban de nivel mientras viajas por Hoenn. Esto resulta muy útil para subir de nivel a aquellos Pokémon que no puedes entrenar, aunque tendrás que pagar algo de dinero a cambio. Pero lo más importante de este lugar es la **posibilidad de conseguir un HUEVO si dejas un macho y una hembra que sean compatibles.**

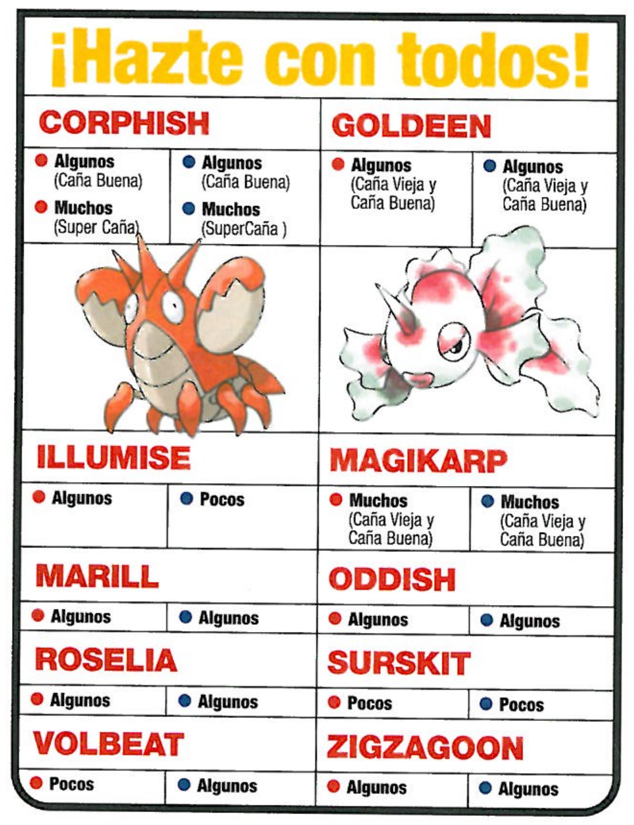


PISTAS

Cuando dejes una pareja de Pokémon en la GUARDERÍA puedes saber si conseguirás un HUEVO hablando con el anciano que hay junto a la cerca. **Si te dice que a tus Pokémon no les gusta mucho jugar juntos, no conseguirás nada.** Sin embargo, **si te dice que no se quieren con locura o que se soportan bastante bien,** estarás de enhorabuena porque tarde o temprano conseguirás un HUEVO. Además, si quieres que un huevo eclosione lo antes posible, usa la BICI CARRERAS y date un garbeo por una ruta que sea lo suficientemente larga.



¡CONSÍGUELOS!		
A. BAYAS PERAGU.	B. SUPERBAL	C. REVIVIR



¡Hazte con todos!

Pokémon	●	●
CORPHISH	Algunos (Caña Buena); Muchos (Super Caña)	Algunos (Caña Buena); Muchos (SuperCaña)
GOLDEEN	Algunos (Caña Vieja y Caña Buena)	Algunos (Caña Vieja y Caña Buena)
ILLUMISE	Algunos	Pocos
MAGIKARP	Muchos (Caña Vieja y Caña Buena)	Muchos (Caña Vieja y Caña Buena)
MARILL	Algunos	Algunos
ODDISH	Algunos	Algunos
ROSELIA	Algunos	Algunos
SURSKIT	Pocos	Pocos
VOLBEAT	Pocos	Algunos
ZIGZAGOON	Algunos	Algunos

Pueblo Verdegal

Pueblo Verdegal es un conocido por su aire limpio que siempre huele a hierba fresca. Aquí encontrarás a Blasco recuperándose en casa de su prima Clara. Entra en el Túnel Fervergal y ayuda a la parejita de enamorados para que vuelvan a encontrarse.

PUEBLO VERDEGAL



1. LA FAMILIA DE BLASCO



Blasco está en Pueblo Verdegal con la familia de su tío. Desde que llegó, su salud ha mejorado, aunque no se sabe si por el aire limpio del pueblo o por su interés por los Pokémon. **Habla con Blasco y pregúntale cómo le va.**

Más tarde

Después de que abras el Túnel Fervergal usando Golpe Roca, la pareja de enamorados se reunirá de nuevo. Podrás volver a verlos en Pueblo Verdegal, en la casa en la que se hospeda Blasco. Resulta que la chica que esperaba a su novio dentro del túnel es Clara, la prima de Blasco. ¡Menudo lío de familia!

2. ¿CUÁNTO TE QUIEREN TUS POKéMON?

La señora que vive en la casa que hay **a la izquierda de la CASA DE CLARA,** valora cómo es la relación entre los Pokémon y sus entrenadores. Si hablas con ella, **te dirá cuánto te quiere el primer Pokémon de tu equipo.** Cuando sepas que un Pokémon evoluciona por felicidad, hablar con ella será muy útil.

3. EMPEZANDO A CONCURSAR

Objetos conseguidos: **PASE DE CONCURSO, MT 45 (ATRACCIÓN)**



En Pueblo Verdegal encontrarás un edificio de CONCURSOS en el que se celebran los concursos del nivel normal. Para poder participar necesitarás un PASE DE CONCURSO que te dará la mujer que hay detrás del mostrador. No olvides que para participar en concursos de niveles superiores, necesitarás ganar una cinta en algún concurso del NIVEL NORMAL.

No olvides hablar con la chica de vestido amarillo que hay a la derecha del ordenador. Ella te entregará la **MT 45 (ATRACCIÓN).**

4. TIENDA



Esta tienda **será el único lugar en el que podrás comprar una Nido Ball, una Ball que funciona mejor con los Pokémon de menor nivel.** Venga, ánimo, cómprate algunas y pruébalas. Merece la pena.

LISTA DE PRECIOS

Superball	600	Antídoto	100
Antiquemar	250	Especial X	350
Nido Ball	1000	Antiparaliz	200
Antihielo	250	Cola Skitty	1000
Superpoción	700	Despertar	250
Repelente	350		

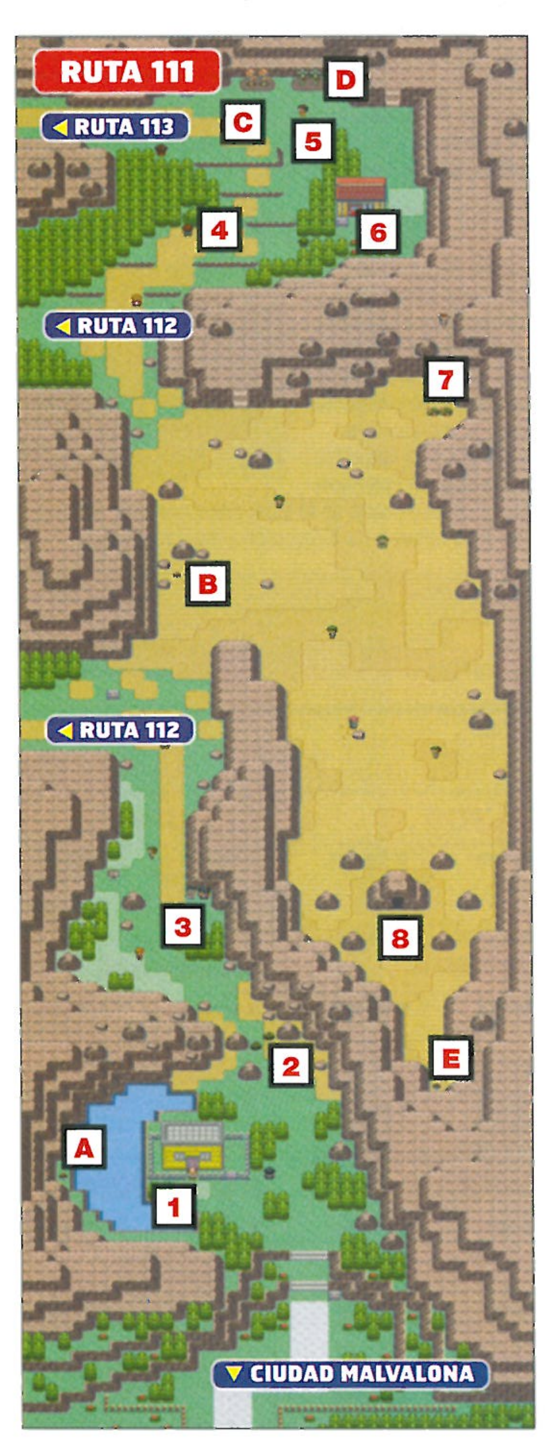
POKéTRUCO

En Hoenn hay varios Pokémon que evolucionan por felicidad:
- **Azurill evoluciona a Marill.**
- **Igglybuff evoluciona a Jigglypuff.**
- **Pichu evoluciona a Pikachu.**
- **Crobat evoluciona a Golbat.**

La mejor forma para aumentar la felicidad de un Pokémon es hacerle participar en batallas de las que salga victorioso. Procura no alimentarles con las hierbas amargas que venden en Pueblo Lavacalda o conseguirás lo contrario: hacerle más infeliz.

Ruta 111 y las Ruinas Desierto

La Ruta 111 une Ciudad Malvalona con el Desierto de Hoenn. Sin embargo, la primera vez que pases por aquí tendrás que bordear el Desierto por culpa de una terrible tormenta de arena. Podrás atravesarla cuando tengas las Gafas Aislantes que te dará el rival en Pueblo Lavacalda.



RUINAS DESIERTO





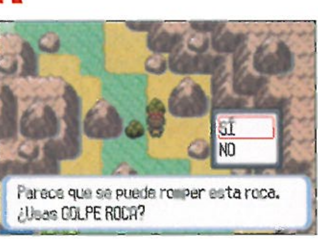
1. LA FAMILIA ESTRATEGA

Objetos conseguidos: **VESTIDURA**



A la Familia Estratega le encanta combatir con los entrenadores que pasan por esta ruta. Ten cuidado porque **tendrás que pelear contra los 4 miembros de la familia sin un solo segundo de descanso,** pero el esfuerzo merecerá la pena. Cuando los derrotes a todos, **te entregarán VESTIDURA, un objeto que hará que tus Pokémon crezcan con más facilidad,** aunque por otro lado baje la VELOCIDAD.

2. GOLPE ROCA



La Ruta 111 está bloqueada por unas rocas, pero puedes **abrirte paso si en tu equipo tienes un Pokémon que sabe la MO 06 o Golpe Roca.** Si no cuentas en ese momento con ninguno, nuestro consejo es que vuelvas a Ciudad Malvalona y **recojas la MO en la casa que hay a la derecha de la tienda.** Recuerda también que **para usarla fuera de un combate necesitarás la medalla de Ciudad Malvalona.**

PISTAS

¿Crees que has vencido a todos los miembros de la Familia Estratega? Pues no señor, todavía falta que te enfrentes contra el miembro más fuerte. Se llama **Entre Guay Serafín y lo encontrarás en el Sótano inferior de la Calle Victoria.** Lucha contra él porque es muy bueno y vas a aprender de lo lindo.

3. REPORTEROS INTRÉPIDOS



Los reporteros Gabi y Teo están buscando entrenadores estrella a los que entrevistar. Te retarán a un combate 2 contra 2 contra un Magnemite de nivel 19 y contra un Whismur también de nivel 19. Cuando los derrotes, procura pensar muy bien lo que vas a decir en la entrevista porque luego saldrás en la tele de Hoenn. ¡Y eso mola un montón!

4. UNA MT MUY ESPECIAL

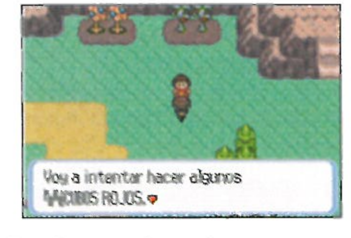
Objetos conseguidos: **MT43 (DAÑO SECRETO)**



Cuando veas a un chaval junto a un gran árbol, habla con él y recibirás la MT 43 también conocida como DAÑO SECRETO. Si enseñas la MT43 a un Pokémon y lo usas en el árbol, podrás construir tu primera **BASE SECRETA.** Aparte de los árboles, también podrás construir una BASE SECRETA en aquellas paredes rocosas en las que veas unas muescas.

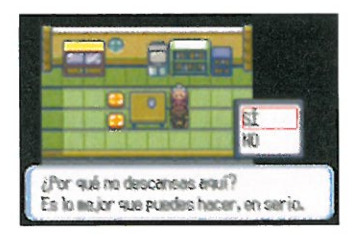
5. UNA BAYA AL DÍA...

Objetos conseguidos: **BAYA FRAMBU**



A la chica del vestido amarillo que hay en esta ruta le encantan las bayas. Se pasa todo el día regándolas y luego las recolecta. Habla con ella una vez al día y recibirás una **BAYA FRAMBU.** Con esta baya podrás fabricar unos estupendos **PokéCubos de color morado con los que aumentarás el Carisma y la Dulzura** de tus Pokémon.

6. LA CASA DE LA ABUELITA



La abuelita que hay en esta ruta **se dedica a curar los Pokémon** de los esforzados entrenadores que se atreven a llegar hasta aquí. **No dudes en venir** todas las veces que te apetezca porque **es gratis.**

PISTAS

El Regirock que capturas en las Ruinas Desierto está en el nivel 40 y tiene los siguientes ataques: **Lanzarrocas, Maldición, Fuerza Bruta y Poder Pasado.** Como siempre, información en primicia.

7. FÓSILES PREHISTÓRICOS

Objetos conseguidos: **FÓSIL RAÍZ, FÓSIL GARRA**



Una vez que en Pueblo Lavacalda el rival te entregue las Gaf. Aislantes, podrás adentrarte en el Desierto de la Ruta 111. **Explora el Desierto en busca de los dos fósiles prehistóricos que hay sobre la arena,** pero antes de coger uno piensa muy bien tu elección. **Del FÓSIL RAIZ conseguirás un Lileep, y del FÓSIL GARRA un Anorith.** No olvides que la **máquina para revivir a los fósiles está en Ciudad Férrica,** en la sede de Devon S.A.

8. EL LEGENDARIO REGIROCK



Después de **resolver el misterio de la Cámara Sellada que hay en la Ruta 134, podrás entrar en las Ruinas Desierto a capturar a Regirock,** el legendario de tipo roca. Para entrar a la sala en la que está Regirock, tienes que usar un Pokémon que sepa Fuerza y usarla en el lugar adecuado (dos pasos a la derecha de la mitad de la inscripción y dos hacia abajo).

¡CONSÍGUELOS!

A. MÁS PS.	B. POLVO ESTELAR	C. BAYA ARANJA
D. BAYAS FRAMBU	E. MT 37 (TORM. ARENA)	

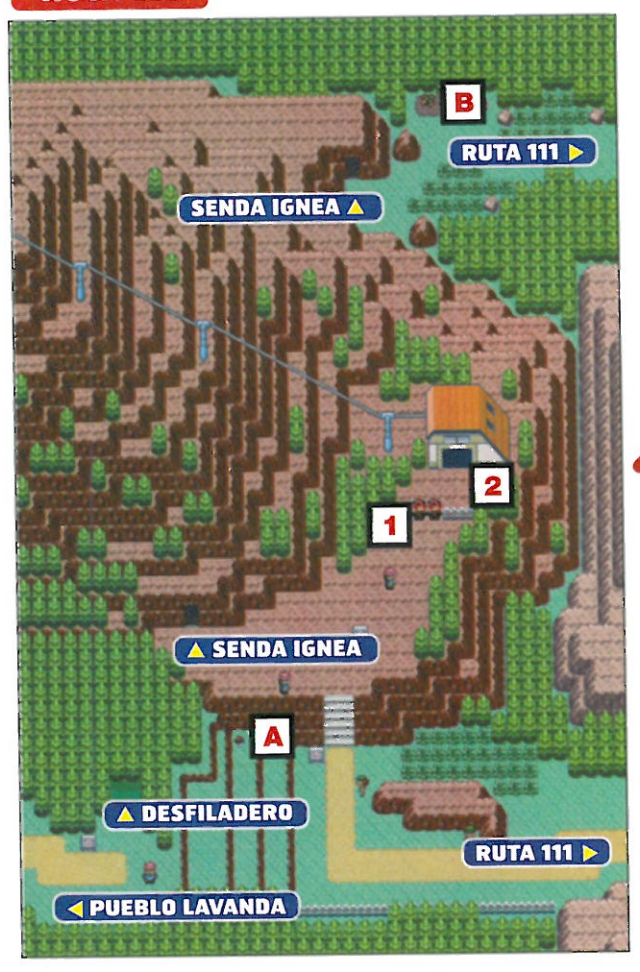
¡Hazte con todos!

Pokémon	Rubí	Zafiro
BALTOY	Algunos	Algunos
BARBOACH	Algunos (Caña Buena) / Muchos (Super Caña)	Algunos Caña Buena) / Muchos (Super Caña)
CACNEA	Algunos	Algunos
GEODUDE	Muchos (Usa Golpe Roca)	Muchos (Usa Golpe Roca)
GOLDEEN	Algunos (Caña Vieja y Caña Buena)	Algunos (Caña Vieja y Caña Buena)
MAGIKARP	Muchos (Caña Vieja y Caña Buena)	Muchos (Caña Vieja y Caña Buena)
MARILL	Muchos	Muchos
REGIROCK	Uno	Uno
SANDSHREW	Muchos	Muchos
SURSKIT	Pocos	Pocos
TRAPINCH	Muchos	Muchos

Ruta 112

En la Ruta 112 hay un divertido TELEFÉRICO que lleva hasta MONTE CENIZO. La primera vez que pases por aquí lo verás cerrado por culpa de las artimañas del Equipo Magma/Aqua, pero tranquilo, más adelante podrás subir en él. Y te aseguramos que va a ser toda una experiencia.

RUTA 112

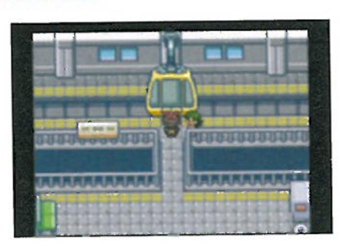


1. RUMBO A PARDAL



Parece que el TELEFÉRICO está fuera de servicio. Dos miembros del Equipo Magma/Aqua no dejan pasar, aunque uno de ellos comenta algo curioso que te dará una pista de tu próximo destino. ¿Qué pasará en los alrededores de Pueblo Pardal? **Habrá que ir a averiguarlo, así que da un rodeo usando la SENDA ÍGNEA y pon rumbo a Pardal.**

2. MONTANDO EN EL TELEFÉRICO



El TELEFÉRICO **volverá a estar abierto después de que el Equipo Magma o Aqua roben el METEORITO** en la Cascada Meteoro (Ruta 114). En cuanto eso ocurra, vuelve a la Ruta 112 y sube al TELEFÉRICO para ir a MONTE CENIZO y seguir combatiendo contra los malos. Cuando bajes por la ladera de MONTE CENIZO podrás llegar a Pueblo Lavacalda.

POKéTRUCO

Machop y Numel son los dos Pokémon que puedes capturar en esta ruta y aunque no lo creas, merece la pena saber sus Movimientos Huevo. Cada uno tiene seis y son estupendos:

- **Machop: Pantalla Luz, Meditación, Otra Vez, Estímulo, Contador y Avalancha.**
- **Numel: Aullido, Cara Susto, Golpe Cuerpo, Desenrollar, Rizo Defensa y Pisotón.**

Un Machop con Contador o Avalancha puede ser algo bestial, pero un Numel con Golpe Cuerpo o Pisotón tampoco está nada mal.

¡CONSÍGUELOS!	
A. PEPITA	B. BAYAS SAFRE Y BAYAS MELOC

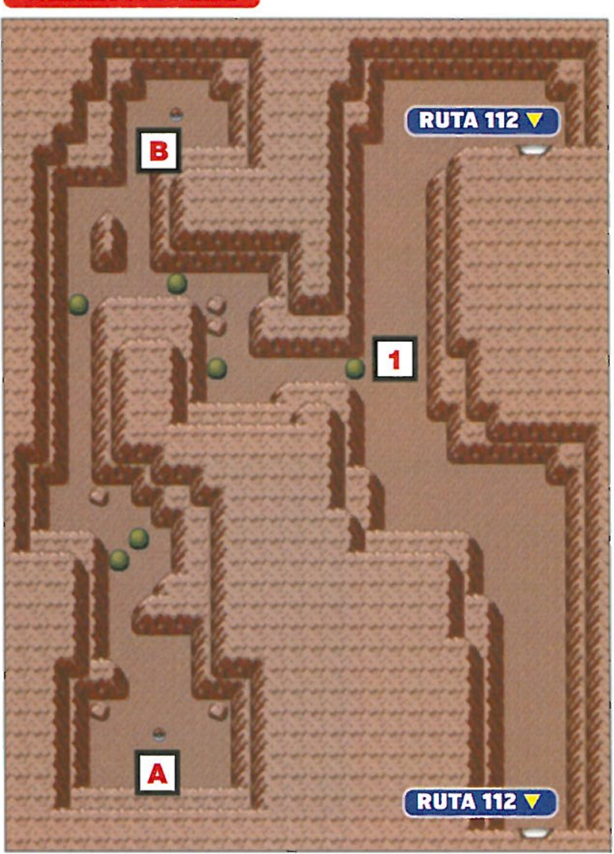
¡Hazte con todos!

MACHOP		NUMEL	
● Algunos	● Algunos	● Muchos	● Muchos

Senda Ignea

La Senda ígnea es un camino que atraviesa Monte Cenizo y que conecta dos zonas de la Ruta 112. Lo más importante de esta ruta son los Pokémon de fuego que puedes capturar. Una maravilla, vamos.

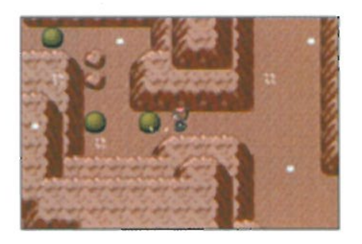
SENDA IGNEA



POKéTRUCO

Ya sabes que en Pokémon Rubí y Zafiro los Pokémon tienen habilidades que suelen usar en el combate cuando se ven en peligro. Por ejemplo, en la Senda Ígnea puedes capturar a Koffing, pero no uses ataques de tipo tierra para intentar debilitarlo. Ahora **Koffing dispone de la habilidad LEVITACIÓN,** una habilidad que le permitirá esquivar todos los ataques de tipo tierra que le lances. Estás avisado, luego no te quejes ni nos vengas llorando, ¡eh!

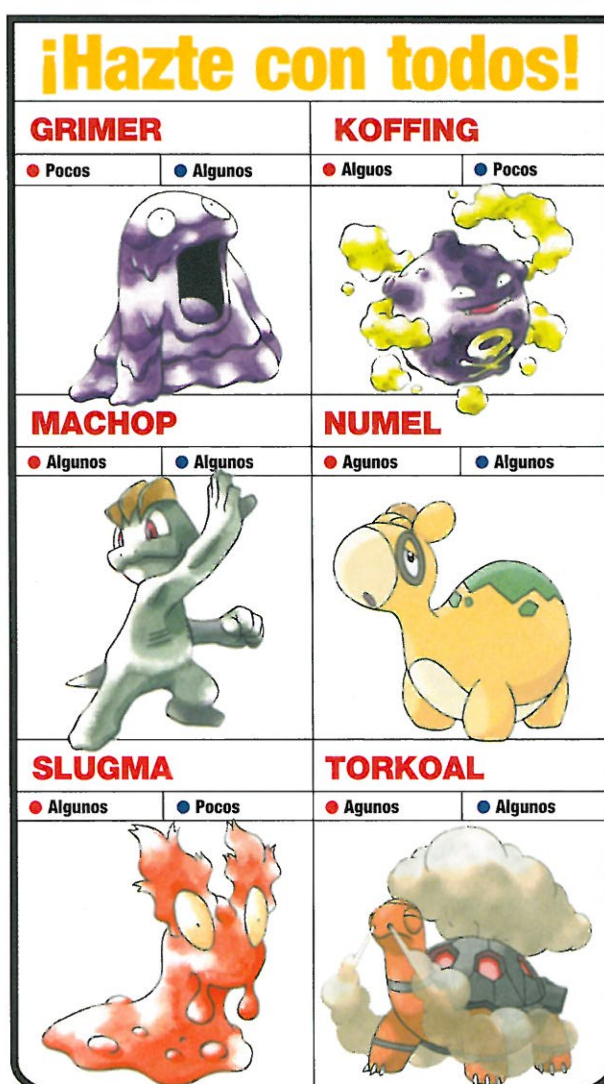
1. ¡UTILIZA LA FUERZA!



Para usar la MO Fuerza y explorar completamente la Senda Ígnea necesitas conseguir la Medalla Calor en el gimnasio de Pueblo Lavacalda. Mueve con inteligencia las piedras que bloquean el camino y podrás recoger una Piedra Fuego y la MT 06 (Tóxico). Si usas la **Piedra Fuego en Vulpix, conseguirás que evolucione nada menos que en un fantástico Ninetales.**

¡CONSÍGUELOS!	
A. MT 06 (TÓXICO)	B. PIEDRA FUEGO

¡Hazte con todos!



Pokémon	● (rojo)	● (azul)
GRIMER	Pocos	Algunos
KOFFING	Alguos	Pocos
MACHOP	Algunos	Algunos
NUMEL	Agunos	Algunos
SLUGMA	Algunos	Pocos
TORKOAL	Agunos	Algunos



EDICIÓN RUBÍ POKéMON EDICIÓN ZAFIRO

Nintendo Acción

© 2003 Pokémon © 1995 - 2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK Inc. ™ AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 Nintendo.

The Pokémon Company

Pokémon Pinball

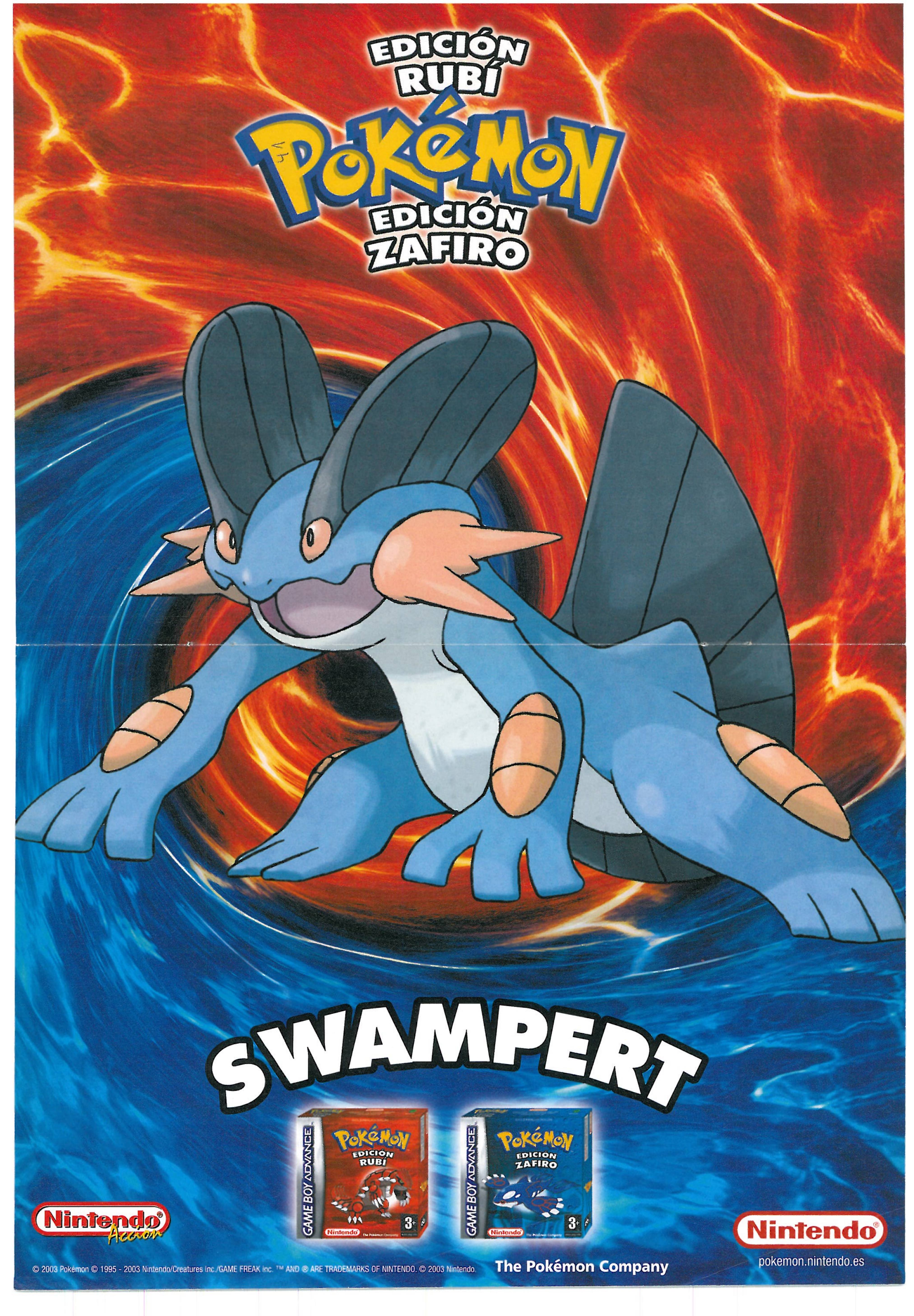
Rubí y Zafiro



© 2003 Pokémon © 1995 - 2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ™ AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 Nintendo.

The Pokémon Company




EDICIÓN RUBÍ
POKÉMON
EDICIÓN ZAFIRO
SWAMPERT
GAME BOY ADVANCE
POKÉMON EDICION RUBÍ
Nintendo
3+
GAME BOY ADVANCE
POKÉMON EDICION ZAFIRO
Nintendo
3+
Nintendo Acción
Nintendo
pokemon.nintendo.es
© 2003 Pokémon © 1995 - 2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ™ AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 Nintendo.
The Pokémon Company


EDICIÓN RUBÍ
POKÉMON
EDICIÓN ZAFIRO
POOCHYENA
GAME BOY ADVANCE
POKÉMON EDICIÓN RUBÍ
POKÉMON EDICIÓN ZAFIRO
Nintendo Acción
Nintendo
pokemon.nintendo.es
The Pokémon Company
© 2003 Pokémon © 1995 - 2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ™ AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 Nintendo.

Y en la próxima entrega de la guía...

- Llegaremos a Pueblo Pardal y contrataremos los servicios del TUTOR DE MOVIMIENTOS.
- Encontraremos a Aredia, la responsable del Sistema de Almacenamiento.
- Desvelaremos los secretos de la CASCADA METEORO.
- Tendremos una espectacular batalla contra los malos en MONTE CENIZO.
- En Pueblo Lavacalda conseguiremos un extraño HUEVO y venceremos a Candela, la líder del gimnasio.



¡¡Y RECUERDA!!

Sólo los entrenadores expertos se convierten en campeones de la Liga Pokémon. Nosotros te ayudamos a ser uno de ellos.

Conoce a fondo a tus Pokémon

Para hacerte con todos es necesario que los conozcas a todos. Sus poderes, habilidades, ataques y los datos necesarios para llevar a cabo una buena "cacería". Cada mes tendréis vuestra "ración" de fichas informativas.

ANTES DE NADA...

No te extrañes por algunos detalles que verás en las fichas Pokémon. Lee esto y enseguida saldrás de dudas.

Cada ficha describe los movimientos que cada Pokémon puede aprender como si lo entrenásemos desde el nivel 1.

Por ejemplo, sabemos que nunca vas a tener un Blaziken de nivel inferior a 36, pero dado que en Rubí y Zafiro existe un personaje llamado el Tutor de Movimientos, resulta vital conocer todos los movimientos que este Pokémon puede recordar.

Si observas la ficha de Blaziken, verás que hay un movimiento básico que Torchic y Combusken no conocen. Se trata de Puño Fuego. Bien, pues si llevas a Blaziken ante el Tutor de Movimientos, verás cómo es capaz de hacérselo recordar. Todo claro, ¿no?

38 SLAKING

SLAKING se pasa todo el día tumbado vagueando. Se come la hierba que tiene a su alcance y, una vez ha acabado con ella, se va de mala gana a otro sitio.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Arañazo	Normal
Básico	Bostezo	Normal
Básico	Otra Vez	Normal
Básico	Relajo	Normal
Nv 7	Otra Vez	Normal
Nv 13	Relajo	Normal
Nv 19	Finta	Siniestro
Nv 25	Amnesia	Psíquico
Nv 31	Antojo	Normal
Nv 36	Contoneo	Normal
Nv 37	Contador	Lucha
Nv 43	Azote	Normal
–	–	–
–	–	–

TIPO 1 NORMAL

TIPO 2 –

HABILIDAD **AUSENTE:** Interviene cada 2 rondas.

EVOLUCION: Slakoth ➲ Vigoroth (Niv.18) ➲ Slaking (Niv.36)

39 ABRA

ABRA duerme 18 horas al día, pero puede detectar a cualquier enemigo que se le acerque mientras duerme. En una situación así, usa TELETRANSPORTE para protegerse.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Teletransporte	Psíquico
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO 1 PSÍQUICO

TIPO 2 –

HABILIDAD **SINCRONÍA** Transmite problem. De estado. **FOCO INTERNO:** Evita el retroceso.

EVOLUCION: Abra ➲ Kadabra (Niv.18) ➲ Alakazam (Evolución por Intercambio)

40 KADABRA

KADABRA emite unas ondas alfa muy particulares cuando le duele la cabeza. Sólo aquellos que tengan gran poder mental podrán optar a ser entrenador de este POKéMON.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Teletransp	Psíquico
Básico	Kinético	Psíquico
Básico	Confusión	Psíquico
Nv 16	Confusión	Psíquico
Nv 18	Anulación	Normal
Nv 21	Psicorrayo	Psíquico
Nv 23	Reflejo	Psíquico
Nv 25	Recuperación	Normal
Nv 30	Premonición	Psíquico
Nv 33	Imitación	Psíquico
Nv 36	Psíquico	Psíquico
Nv 43	Truco	Psíquico
–	–	–
–	–	–

TIPO 1 PSIQUICO

TIPO 2 –

HABILIDAD **SINCRONÍA:** Transmite problem. De estado. **FOCO INTERNO:** Evita el retroceso.

EVOLUCION: Abra ➲ Kadabra (Niv.18) ➲ Alakazam (Evolución por Intercambio)

41 ALAKAZAM

El cerebro de ALAKAZAM nunca deja de crecer y por eso al cuello le cuesta sostener el peso de la cabeza. Este POKÉMON usa sus poderes psicoquinéticos para mantener en alto la cabeza.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Teletransp	Psíquico
Básico	Kinético	Psíquico
Básico	Confusión	Psíquico
Nv 16	Confusión	Psíquico
Nv 18	Anulación	Normal
Nv 21	Psicorrayo	Psíquico
Nv 23	Reflejo	Psíquico
Nv 25	Recuperación	Normal
Nv 30	Premonición	Psíquico
Nv 33	Paz Mental	Psíquico
Nv 36	Psíquico	Psíquico
Nv 43	Truco	Psíquico
–	–	–
–	–	–

TIPO 1 PSÍQUICO

TIPO 2 –

HABILIDAD **SINCRONÍA:** Transmite problem. De estado. **FOCO INTERNO:** Evita el retroceso.

EVOLUCION: Abra ➲ Kadabra (Niv.18) ➲ Alakazam (Evolución por Intercambio)

42 NINCADA

NINCADA vive bajo tierra en la más absoluta oscuridad durante años. Este POKÉMON absorbe nutrientes de las raíces de los árboles y permanece inmóvil a la espera de la evolución.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Arañazo	Normal
Básico	Fortaleza	Normal
Nv 5	Chupavidas	Bicho
Nv 9	Ataque Arena	Tierra
Nv 14	Golpes Furia	Normal
Nv 19	Telépata	Normal
Nv 25	Falso Tortazo	Normal
Nv 31	Bofetón Lodo	Tierra
Nv 38	Garra Metal	Acero
Nv 45	Excavar	Tierra
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO 1 BICHO

TIPO 2 TIERRA

HABILIDAD **OJO COMPUESTO:** Aumenta la PRECISIÓN.

EVOLUCION: Nincada ➲ Ninjask (Niv.20) ➲ Shedinja (Niv 20 con sólo 5 Pokémon)

43 NINJASK

NINJASK se mueve de un lado para otro a tal velocidad que es imposible verlo. Sin embargo, como su zumbido no deja de oírse, se pensó durante mucho tiempo que este POKéMON era invisible.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Arañazo	Normal
Básico	Fortaleza	Normal
Básico	Chupavidas	Bicho
Básico	Ataque Arena	Tierra
Nv 5	Chupavidas	Bicho
Nv 9	Ataque Arena	Tierra
Nv 14	Golpes Furia	Normal
Nv 19	Telépata	Normal
Nv 20	Doble Equipo	Normal
Nv 20	Cortefuria	Bicho
Nv 20	Chirrido	Bicho
Nv 25	Danza Espada	Normal
Nv 31	Cuchillada	Normal
Nv 38	Agilidad	Psíquico
Nv 45	Relevo	Normal

TIPO 1 BICHO

TIPO 2 VOLADOR

HABILIDAD IMPULSO: Va subiendo la VELOCIDAD.

EVOLUCION: Nincada ➲ Ninjask ➲ (Niv.20) ➲ Shedinja (Niv 20 con sólo 5 Pokémon)

44 SHEDINJA

SHEDINJA tiene un cuerpo robusto que no mueve en absoluto. Parece un caparazón hueco. Se cree que si alguien se atreviera a mirar por la espalda lo que tiene en su interior, SHEDINJA le robaría el alma.



Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Arañazo	Normal
Básico	Fortaleza	Normal
Nv 5	Chupavidas	Bicho
Nv 9	Ataque Arena	Tierra
Nv 14	Golpes Furia	Normal
Nv 19	Telépata	Normal
Nv 25	Rencor	Fantasma
Nv 31	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 38	Bola Sombra	Fantasma
Nv 45	Rabia	Fantasma
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO 1 BICHO

TIPO 2 FANTASMA

HABILIDAD SUPERGUARDA: Cuesta mucho hacerle daño.

EVOLUCION: Nincada ➲ Ninjask (Niv.20) ➲ Shedinja (Niv 20 con sólo 5 Pokémon)

45 WHISMUR

Normalmente, WHISMUR tiene una voz tenue, casi inaudible aunque se preste atención. No obstante, si este POKéMON siente que el peligro le acecha, se pondrá a gritar con un volumen ensordecedor.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Destructor	Normal
Nv 5	Alboroto	Normal
Nv 11	Impresionar	Fantasma
Nv 15	Aullido	Normal
Nv 21	Supersónico	Normal
Nv 25	Pisotón	Normal
Nv 31	Chirrido	Normal
Nv 35	Rugido	Normal
Nv 41	Descanso	Psíquico
Nv 41	Sonámbulo	Normal
Nv 45	Vozarrón	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO 1 MORMAL

TIPO 2 –

HABILIDAD INSONORIZAR: Evita ataques de sonido.

EVOLUCION: Whismur ➲ Loudred (Niv.20) ➲ Exploud (Niv 40)

46 LOUDRED

Los bramidos de LOUDRED pueden echar abajo una casa reforzada con vigas de madera. Este POKéMON usa el vozarrón que tiene para castigar a sus rivales. Las orejas redondas le sirven de altavoces.



Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Destructor	Normal
Básico	Alboroto	Normal
Básico	Impresionar	Fantasma
Básico	Aullido	Normal
Nv 5	Alboroto	Normal
Nv 11	Impresionar	Fantasma
Nv 15	Aullido	Normal
Nv 21	Supersónico	Normal
Nv 25	Pisotón	Normal
Nv 37	Chirrido	Normal
Nv 43	Rugido	Normal
Nv 51	Descanso	Psíquico
Nv 51	Sonámbulo	Normal
Nv 57	Vozarrón	Normal

TIPO 1 NORMAL

TIPO 2 –

HABILIDAD INSONORIZAR: Evita ataques de sonido.

EVOLUCION: Whismur ➲ Loudred (Niv.20) ➲ Exploud (Niv 40)

47 EXPLOUD

EXPLOUD provoca terremotos con el temblor que causa al levantar la voz. Si ves a este POKéMON inhalar aire por los tubos, ojo, que está a punto de soltar un buen bramido.



Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Destructor	Normal
Básico	Alboroto	Normal
Básico	Impresionar	Fantasma
Básico	Aullido	Normal
Nv 5	Alboroto	Normal
Nv 11	Impresionar	Fantasma
Nv 15	Aullido	Normal
Nv 21	Supersónico	Normal
Nv 25	Pisotón	Normal
Nv 37	Chirrido	Normal
Nv 40	Hiper Rayo	Normal
Nv 45	Rugido	Normal
Nv 55	Descanso	Psíquico
Nv 55	Sonámbulo	Normal
Nv 63	Vozarrón	Normal

TIPO 1 NORMAL

TIPO 2 –

HABILIDAD INSONORIZAR: Evita ataques de sonido.

EVOLUCION: Whismur ➲ Loudred (Niv.20) ➲ Exploud (Niv 40)

48 MAKUHITA

MAKUHITA es tenaz. Da igual las veces que le venzan: volverá a ponerse en pie y atacar. De hecho, cada vez que se recupera, acumula más energía para poder evolucionar.



Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Foco Energía	Normal
Nv 4	Ataque Arena	Tierra
Nv 10	Empujón	Lucha
Nv 13	Tiro Vital	Lucha
Nv 19	Sorpresa	Normal
Nv 22	Remolino	Normal
Nv 28	Desarme	Siniestro
Nv 31	Estímulo	Normal
Nv 37	Tambor	Normal
Nv 40	Aguante	Normal
Nv 46	Mov. Sísmico	Lucha
Nv 49	Inversión	Lucha
–	–	–

TIPO 1 LUCHA

TIPO 2 –

HABILIDAD AGALLAS: Sube el ATAQUE si sufre. SEBO: Protege del frío y calor.

EVOLUCION: Makuhita ➲ Hariyama (Niv.24)

49 HARIYAMA

HARIYAMA practica sus empujones estirando los brazos allá por donde va. Este POKéMON puede partir un poste de teléfono de un enérgico golpe con los brazos estirados y las manos abiertas.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Foco Energía	Normal
Básico	Ataque Arena	Tierra
Básico	Empujón	Lucha
Nv 4	Ataque Arena	Tierra
Nv 10	Empujón	Lucha
Nv 13	Tiro Vital	Lucha
Nv 19	Sorpresa	Normal
Nv 22	Remolino	Normal
Nv 29	Desarme	Siniestro
Nv 33	Estímulo	Normal
Nv 40	Tambor	Normal
Nv 44	Aguante	Normal
Nv 51	Mov. Sísmico	Lucha
Nv 55	Inversión	Lucha

TIPO 1 LUCHA

TIPO 2 –

HABILIDAD AGALLAS: Sube el ATAQUE si sufre. SEBO: Protege del frío y calor.

EVOLUCION: Makuhita ➲ Hariyama (Niv.24)

50 GOLDEEN

GOLDEEN es un bello POKéMON que mueve con elegancia las aletas en el agua. Con todo, no hay que bajar la guardia, en cualquier momento puede embestirte con el cuerno.



Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Picotazo	Volador
Básico	Látigo	Normal
Básico	Hidrochorro	Agua
Nv 10	Supersónico	Normal
Nv 15	Cornada	Normal
Nv 24	Azote	Normal
Nv 29	Ataque Furia	Normal
Nv 38	Cascada	Agua
Nv 43	Perforador	Normal
Nv 52	Agilidad	Psíquico
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO 1 AGUA

TIPO 2 –

HABILIDAD NADO RÁPIDO: Con lluvia, sube VELOCIDAD. VELO AGUA: Evita las quemaduras.

EVOLUCION: Goldeen ➲ Seaking (Niv.33)

51 SEAKING

En otoño, se ven ejemplares de SEAKING macho danzando en las riberas de los ríos para cortejar a las hembras. En esta época, la coloración de este POKéMON alcanza sus niveles máximos de belleza.



Nivel	Ataque	Tipo
Básico[	Picotazo	Volador
Básico	Látigo	Normal
Básico	Hidrochorro	Agua
Básico	Supersónico	Normal
Nv 10	Supersónico	Normal
Nv 15	Cornada	Normal
Nv 24	Azote	Normal
Nv 29	Ataque Furia	Normal
Nv 41	Cascada	Agua
Nv 49	Perforador	Normal
Nv 61	Agilidad	Psíquico
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO 1 AGUA

TIPO 2 –

HABILIDAD NADO RÁPIDO: Con lluvia, sube VELOCIDAD. VELO AGUA: Evita las quemaduras

EVOLUCION: Goldeen ➲ Seaking (Niv.33)

Fichas Pokémon

52 MAGIKARP

MAGIKARP es el triste ejemplo de un POKéMON capaz únicamente de saltar y salpicar. Esta conducta llevó a científicos a estudiarlos en profundidad.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Salpicadura	Normal
Nv 15	Placaje	Normal
Nv 30	Azote	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–




TIPO 1
AGUA

TIPO 2
–

HABILIDAD
NADO RÁPIDO:
Con lluvia, sube la VELOCIDAD.

EVOLUCION: Magikarp
➲ Gyarados (Niv.20)

53 GYARADOS

Cuando MAGIKARP evoluciona y se convierte en GYARADOS, sufre un cambio estructural en las células del cerebro. Dicen que esa transformación es la causa de su naturaleza violenta y salvaje.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Golpe	Normal
Nv 20	Mordisco	Siniestro
Nv 25	Furia Dragón	Dragón
Nv 30	Malicioso	Normal
Nv 35	Ciclón	Dragón
Nv 40	Hidro Bomba	Agua
Nv 45	Danza Lluvia	Agua
Nv 50	Danza Dragón	Dragón
Nv 55	Hiper Rayo	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1
AGUA

TIPO 2
VOLADOR

HABILIDAD
INTIMIDACIÓN:
Baja el ATAQUE del rival.

EVOLUCION: Magikarp
➲ Gyarados (Niv.20)

54 AZURILL

AZURILL enrolla la cola como si fuera un lazo y la despliega a continuación todo lo que puede. De esta forma, un AZURILL llegó a lanzarse a sí mismo hasta a 10 metros de distancia.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Salpicadura	Normal
Nv 3	Encanto	Normal
Nv 6	Látigo	Normal
Nv 10	Burbuja	Agua
Nv 21	Pistola Agua	Agua
Nv 15	Portazo	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1
NORMAL

TIPO 2
–

HABILIDAD
POTENCIA:
Aumenta el ATAQUE.
SEBO:
Protege del frío y calor.

EVOLUCION: Azurill
➲ Marill ➲ (Evolución por Felicidad)
➲ Azumarill (Niv. 18)

55 MARILL

La cola de MARILL contiene un aceite que hace las veces de chaleco salvavidas. Si ves una moviéndose en el agua, seguro que debajo está MARILL medio sumergido buscando plantas acuáticas para comer.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Nv 3	Rizo Defensa	Normal
Nv 6	Látigo	Normal
Nv 10	Pistola Agua	Agua
Nv 15	Desenrollar	Roca
Nv 21	Rayo Burbuja	Agua
Nv 28	Doble Filo	Normal
Nv 36	Danza Lluvia	Agua
Nv 45	Hidro Bomba	Agua
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1
AGUA

TIPO 2
–

HABILIDAD
POTENCIA:
Aumenta el ATAQUE.
SEBO:
Protege del frío y calor.

EVOLUCION: Azurill
➲ Marill ➲ (Evolución por Felicidad)
➲ Azumarill (Niv. 18)

56 AZUMARILL

AZUMARILL tiene unas orejas enormes que usa como sensores. Al aguzar el oído, este POKéMON puede identificar qué tipo de presa tiene cerca, incluso en ríos de fuertes y rápidas corrientes.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Rizo Defensa	Normal
Básico	Látigo	Normal
Básico	Pistola Agua	Agua
Nv 3	Rizo Defensa	Normal
Nv 6	Látigo	Normal
Nv 10	Pistola Agua	Agua
Nv 15	Desenrollar	Roca
Nv 24	Rayo Burbuja	Agua
Nv 34	Doble Filo	Normal
Nv 45	Danza Lluvia	Agua
Nv 57	Hidro Bomba	Agua
–	–	–
–	–	–



TIPO 1
AGUA

TIPO 2
–

HABILIDAD
POTENCIA:
Aumenta el ATAQUE.
SEBO:
Protege del frío y calor.

EVOLUCION: Azurill
➲ Marill ➲ (Evolución por Felicidad)
➲ Azumarill (Niv. 18)

57 GEODUDE

Cuanto más larga es la vida de GEODUDE, mayor es el desgaste y la erosión que sufre, y más redondeada la forma que va adquiriendo. Pero su corazón permanece siempre duro, rocoso y tosco.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Rizo Defensa	Normal
Nv 6	Chapoteolodo	Tierra
Nv 11	Lanzarrocas	Roca
Nv 16	Magnitud	Tierra
Nv 21	Autodestruc.	Normal
Nv 26	Desenrollar	Roca
Nv 31	Pedrada	Roca
Nv 36	Terremoto	Tierra
Nv 41	Explosión	Normal
Nv 46	Doble Filo	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1
ROCA

TIPO 2
TIERRA

HABILIDAD
CABEZA ROCA:
Evita volver a ser golpeado.
ROBUSTEZ:
Anula golpes fulminantes.

EVOLUCION: Geodude
➲ Graveler (Niv. 25) ➲ Golem
(Evolución por Intercambio)

58 GRAVELER

GRAVELER crece alimentándose a base de piedras. Y, según parece, las prefiere cubiertas de musgo. Cada día se abre camino comiéndose toneladas de rocas.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Rizo Defensa	Normal
Básico	Chapoteolodo	Tierra
Básico	Lanzarrocas	Roca
Nv 6	Chapoteolodo	Tierra
Nv 11	Lanzarrocas	Roca
Nv 16	Magnitud	Tierra
Nv 21	Autodestruc.	Normal
Nv 29	Desenrollar	Roca
Nv 37	Pedrada	Roca
Nv 45	Terremoto	Tierra
Nv 53	Explosión	Normal
Nv 62	Doble Filo	Normal
–	–	–



TIPO 1
ROCA

TIPO 2
TIERRA

HABILIDAD
CABEZA ROCA:
Evita volver a ser golpeado.
ROBUSTEZ:
Anula golpes fulminantes.

EVOLUCION: Geodude
➲ Graveler (Niv. 25) ➲ Golem
(Evolución por Intercambio)

59 GOLEM

GOLEM vive en las montañas. Si se produce un gran terremoto, estos POKéMON descienden rodando en masa por las laderas.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Rizo Defensa	Normal
Básico	Chapoteolodo	Tierra
Básico	Lanzarrocas	Roca
Nv 6	Chapoteolodo	Tierra
Nv 11	Lanzarrocas	Roca
Nv 16	Magnitud	Tierra
Nv 21	Autodestruc.	Normal
Nv 29	Desenrollar	Roca
Nv 37	Pedrada	Roca
Nv 45	Terremoto	Tierra
Nv 53	Explosión	Normal
Nv 62	Doble Filo	Normal
–	–	–



TIPO 1
ROCA

TIPO 2
TIERRA

HABILIDAD
CABEZA ROCA:
Evita volver a ser golpeado.
ROBUSTEZ:
Anula golpes fulminantes.

EVOLUCION: Geodude
➲ Graveler (Niv. 25) ➲ Golem
(Evolución por Intercambio)

60 NOSEPASS

NOSEPASS siempre está con el pico magnético que tiene orientado hacia el norte. Si se encuentra con otro ejemplar de su especie, no puede mirarle de frente porque sus polos magnéticos se repelen.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Nv 7	Fortaleza	Normal
Nv 13	Lanzarrocas	Roca
Nv 16	Bloqueo	Normal
Nv 22	Onda Trueno	Eléctrico
Nv 28	Avalancha	Roca
Nv 31	Torm. Arena	Roca
Nv 37	Descanso	Psíquico
Nv 43	Electrocañón	Eléctrico
Nv 46	Fijar Blanco	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1
ROCA

TIPO 2
–

HABILIDAD
IMÁN:
Atrapa POKéMON de ACERO.
ROBUSTEZ:
Anula golpes fulminantes.

EVOLUCION: Nosepass

61 SKITTY

A SKITTY le encanta mover cosas e ir detrás de ellas. Es de todos sabido que se dedica a ir detrás de su propia cola y que, al final, acaba mareándose.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Placaje	Normal
Nv 3	Látigo	Normal
Nv 7	Atracción	Normal
Nv 13	Canto	Normal
Nv 15	Doble Bofetón	Normal
Nv 19	Ayuda	Normal
Nv 25	Encanto	Normal
Nv 27	Finta	Siniestro
Nv 31	Antojo	Normal
Nv 37	Campana Cura	Normal
Nv 39	Doble Filo	Normal
–	–	–
–	–	–



TIPO 1
NORMAL

TIPO 2
–

HABILIDAD
GRAN ENCANTO: Emboba al mínimo contacto

EVOLUCION: Skitty
➲ **Delcatty** (Piedra Lunar)

62 DELCATTY

DELCATTY prefiere llevar una vida independiente y hacer lo que se le antoje. Como este POKéMON come y duerme según vea en cada momento, no se puede decir que tenga unos hábitos regulares.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Gruñido	Normal
Básico	Atracción	Normal
Básico	Canto	Normal
Básico	Doble Bofetón	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

TIPO 1
NORMAL

TIPO 2
–

HABILIDAD
GRAN ENCANTO: Emboba al mínimo contacto.

EVOLUCION: Skitty
➲ **Delcatty** (Piedra Lunar)

63 ZUBAT

ZUBAT evita la luz del día porque resulta perjudicial para la salud. Durante el día, permanece en cuevas o bajo los aleros de las casas viejas durmiendo colgado de las patas, cabeza abajo.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Drenadoras	Bicho
Nv 6	Supersónico	Normal
Nv 11	Impresionar	Fantasma
Nv 16	Mordisco	Siniestro
Nv 21	Ataque Ala	Volador
Nv 26	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 31	Aire Afilado	Volador
Nv 36	Mal de Ojo	Normal
Nv 41	Colmillo Ven.	Veneno
Nv 46	Niebla	Hielo
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1
VENENO

TIPO 2
VOLADOR

HABILIDAD
FOCO INTERNO: Evita el retroceso.

EVOLUCION: Zubat
➲ **Golbat** (Nv. 22)
➲ **Crobat** (Evolución por felicidad)

64 GOLBAT

GOLBAT derriba a sus víctimas mordiéndoles con los cuatro colmillos y chupándoles la sangre. Sólo entra en acción en las noches sin luna. Revolotea en la oscuridad para atacar a POKéMON y personas.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Drenadoras	Bicho
Básico	Supersónico	Normal
Básico	Impresionar	Fantasma
Básico	Chirrido	Normal
Nv 6	Supersónico	Normal
Nv 11	Impresionar	Fantasma
Nv 16	Mordisco	Siniestro
Nv 21	Ataque Ala	Volador
Nv 28	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 35	Aire Afilado	Volador
Nv 42	Mal de Ojo	Normal
Nv 49	Colmillo Ven.	Veneno
Nv 56	Niebla	Hielo
–	–	–



TIPO 1
VENENO

TIPO 2
VOLADOR

HABILIDAD
FOCO INTERNO: Evita el retroceso.

EVOLUCION: Zubat
➲ **Golbat** (Nv. 22)
➲ **Crobat** (Evolución por felicidad)

65 CROBAT

CROBAT se acerca a su posible presa usando las alas casi sin hacer ruido. La forma de descansar que tiene es colgarse de la rama de un árbol por las patas traseras, que también son alas.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Drenadoras	[Bicho
Básico	Supersónico	Normal
Básico	Impresionar	Fantasma
Básico	Chirrido	Normal
Nv 6	Supersónico	Normal
Nv 11	Impresionar	Fantasma
Nv 16	Mordisco	Siniestro
Nv 21	Ataque Ala	Volador
Nv 28	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 35	Aire Afilado	Volador
Nv 42	Mal de Ojo	Normal
Nv 49	Colmillo Ven.	Veneno
Nv 56	Niebla	Hielo
–	–	–

TIPO 1
VENENO

TIPO 2
VOLADOR

HABILIDAD
FOCO INTERNO: Evita el retroceso.

EVOLUCION: Zubat
➲ **Golbat** (Nv. 22)
➲ **Crobat** (Evolución por felicidad)

66 TENTACOOL

TENTACOOL absorbe luz solar, la refracta a través del agua que tiene en su interior y la convierte en un rayo de energía. Este POKéMON tiene unos ojos que parecen de cristal, por los que dispara rayos.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Picotazo Ven.	Veneno
Nv 6	Supersónico	Normal
Nv 12	Restricción	Normal
Nv 19	Ácido	Veneno
Nv 25	Rayo Burbuja	Agua
Nv 30	Repetición	Normal
Nv 36	Barrera	Veneno
Nv 43	Chirrido	Normal
Nv 49	Hidro Bomba	Agua
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1
AGUA

TIPO 2
VENENO

HABILIDAD
LODO LÍQUIDO: Al verterlo hiere.
CUERPO PURO: Evita que baje la habilidad.

EVOLUCION: Tentacool
➲ **Tentacruel** (Nv. 30)

67 TENTACRUEL

TENTACRUEL tiene unos tentáculos que puede alargar o acortar. Los usa para atrapar a su presa y debilitarla mediante una sustancia muy tóxica. Puede llegar a atrapar hasta a 80 presas a la vez.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico[	Picotazo Ven.	Veneno
Básico	[Supersónico	Normal
Básico	Restricción	Normal
Nv 6	Supersónico	Normal
Nv 12	Restricción	Normal
Nv 19	Ácido	Veneno
Nv 25	Rayo Burbuja	Agua
Nv 30	Repetición	Normal
Nv 38	Barrera	Veneno
Nv 47	Chirrido	Normal
Nv 55	Hidro Bomba	Agua
–	–	–
–	–	–
–	–	–



TIPO 1
AGUA

TIPO 2
VENENO

HABILIDAD
LODO LÍQUIDO: Al verterlo hiere.
CUERPO PURO: Evita que baje la habilidad.

EVOLUCION: Tentacool
➲ **Tentacruel** (Nv. 30)

68 SABLEYE

SABLEYE cava en el suelo para buscar, con las afiladas garras que tiene, rocas para comer. Las sustancias que hay en las rocas que ingiere se solidifican y se le quedan en la piel.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Malicioso	Normal
Básico	Arañazo	Normal
Nv 5	Profecía	Normal
Nv 9	Tinieblas	Fantasma
Nv 13	Impresionar	Fantasma
Nv 17	Golpes Furia	Normal
Nv 21	Sorpresa	Normal
Nv 25	Detección	Lucha
Nv 29	Finta	Siniestro
Nv 33	Desarme	Siniestro
Nv 37	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 41	Bola Sombra	Fantasma
Nv 45	Mal de Ojo	Normal

TIPO 1
SINIESTRO

TIPO 2
FANTASMA

HABILIDAD
VISTA LINCE: Evita que baje PRECISIÓN.

EVOLUCION: Sableye

69 MAWILE

No te dejes engañar por su aspecto tierno, MAWILE engaña a sus presas. Primero hace que bajen la guardia, y después despliega sus horribles fauces de acero, que antes eran cuernos.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Impresionar	Fantasma
Nv 6	Llanto Falso	Siniestro
Nv 11	Mordisco	Siniestro
Nv 16	Dulce Aroma	Normal
Nv 21	Agarre	Normal
Nv 26	Finta	Siniestro
Nv 31	Relevo	Normal
Nv 36	Triturar	Siniestro
Nv 41	Def. Férrea	Acero
Nv 46	Reserva	Normal
Nv 46	Tragar	Normal
Nv 46	Escupir	Normal
–	–	–



TIPO 1
ACERO

TIPO 2
–

HABILIDAD
CORTE FUERTE: Evita que baje el ATAQUE.
INIMIDACIÓN: Baja el ATAQUE del rival.

EVOLUCION: Mawile



¿Os gustaría ver vuestro artístico dibujo Pokémon formando parte de esta sección?, ¿quizá una foto molona con los Pokémon como tema?, ¿vuestras mejores puntuaciones Pokémon?, ¿o acaso queréis formar un club? Pues estáis en la zona indicada: Zona Pokémon. Toda vuestra.

Pekestrella



Julem Mombiela Guitera (Guipúzcoa). 5 años

Mira tú lo que hace Julem cuando le dejan unos lápices de colores al lado. Con sólo 5 añitos... ¡ha hecho unos Pokémon clavaditos a los dibujos originales! Jimmy: ¡Y encima bailando sardanas alegremente! ¡qué genio!

¡MASCOTA DIGITAL!

Regalamos un Chip-Chip a nuestras pekéstrellas. ¡Animaos y participad!



¡Participa y Gana!

Todos los meses regalamos unos guantes Nintendo Acción a los participantes de la Zona Pokémon.

Busca las diferencias



Agudiza la vista, encuentra las **seis diferencias** que hay entre estos dos Solrock e intenta no estornudar al mirarlos.

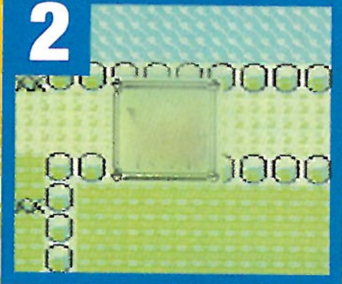
Es Pokémon, pero... ¿cuál?

Hemos cogido una pantalla de cinco juegos Pokémon y a cada una le hemos hecho un retoque. Tu misión es mirar bien la pantalla y decir el nombre completo del juego, y la consola para la que fue editado. ¿Difícil? No creas. Hemos dejado alguna pista en todas ellas, para que, si lo has jugado, te resulte más fácil. Mira, hasta te decimos el nombre del primero: eeel... ¡pues no es tan fácil, oye!

1



2



3



4



5



PODER PSÍQUICO

La criatura que no se ve muy bien no es adictiva ella solita, sino en compañía de los demás Pokémon, pero engancha que da gusto. Además, es un bicho, y no en el sentido despectivo, sino en el de ser un buen tipo. Y si te lo enganchas en la solapa, quedas como un señor... inglés.





Víctor A. Jiménez (Madrid)





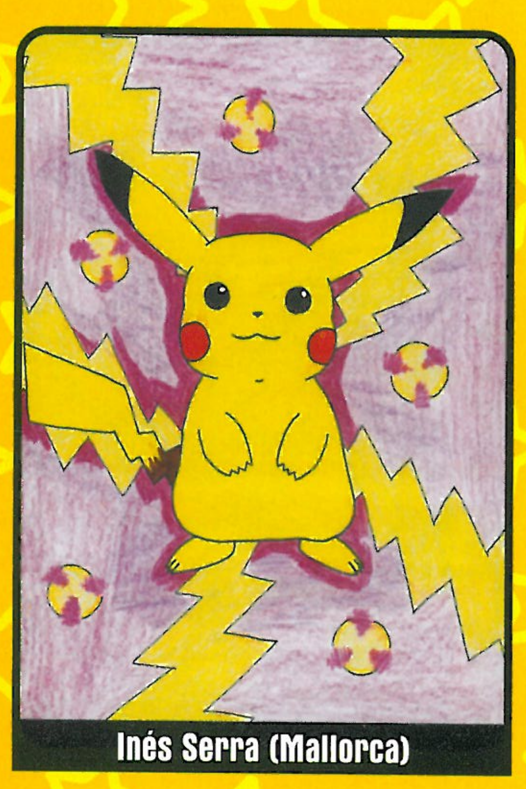
No regalamos nada por hacer la sopa, excepto nuestra afable compañía, incólume porte, y excelsa presencia que impregna el mundo. Es decir que, si la haces, será por gusto (a fideos).

Supersopa de letras Pokémon

I	S	S	E	N	O	G	L	E	H	S	V	E	R	L	E	D	R
I	B	I	R	R	C	S	E	R	S	R	O	P	A	T	N	I	T
E	D	L	S	U	O	R	G	A	E	B	E	L	D	U	M	N	R
A	L	E	U	T	N	A	I	Y	E	U	Q	G	I	Ñ	E	M	S
O	D	E	G	N	A	T	E	M	E	D	S	O	I	L	E	M	R
E	N	T	O	A	A	P	S	E	A	N	O	I	C	C	N	E	T
N	I	S	A	L	A	M	E	N	C	E	A	R	E	H	E	D	A
D	R	I	E	V	A	L	N	O	O	I	S	C	N	I	E	T	N
I	A	G	L	S	E	A	R	D	A	E	S	R	O	N	N	O	R
E	P	E	O	M	S	I	L	U	I	H	O	I	O	C	N	O	D
A	L	R	E	V	E	D	O	O	T	B	R	S	U	H	G	E	R
N	U	O	H	C	I	D	R	R	A	O	G	L	J	O	E	M	A
C	N	U	N	K	A	E	U	G	E	R	A	T	N	U	E	E	S
A	Z	I	U	C	I	Q	O	C	O	T	T	P	N	E	I	B	E
N	E	I	T	O	E	N	J	A	I	S	E	N	E	M	E	D	D
A	D	R	E	R	V	A	G	O	L	E	M	R	U	Q	N	U	A
L	U	V	D	I	S	C	S	D	O	D	A	L	G	O	R	T	O
L	A	P	A	G	I	C	A	H	R	O	T	E	R	O	C	E	S
E	J	A	S	E	N	E	M	L	E	A	Z	A	U	Q	Y	A	R
R	E	T	E	R	M	A	S	O	M	A	V	A	R	O	H	K	A

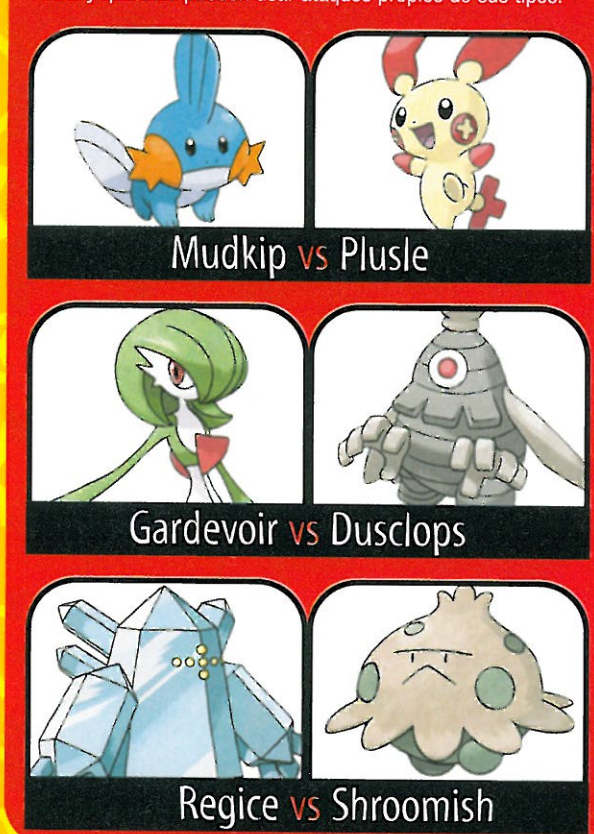
Encuentra desde el Pokémon 181 hasta el 200 de las ediciones Rubí y Zafiro.

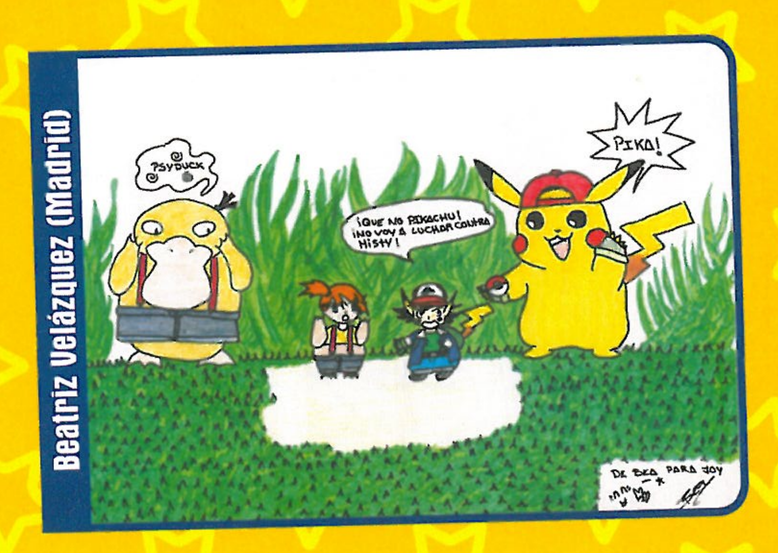

Nora Caviedes (Barcelona)


Inés Serra (Mallorca)

Combate Total

Demuestra lo que sabes de Pokémon adivinando quién ganaría cada combate, sabiendo que todos tienen el mismo nivel y que sólo pueden usar ataques propios de sus tipos.





Beatriz Velázquez (Madrid)



Identifica estos Pokémon y demuestra que eres el mejor entrenador



PokéArtista



Yasmina Alaminos (Málaga)
¡Aquí está el ejemplo a seguir para las entrenadoras! Una chica que, además de entrenar sus Pokémon, sabe darles todo el cariño de una... bueno, su madre no puede ser, pero sí una buena amiga. ¡Seguro que Yasmina también trata a los suyos estupendamente!

¡UN «F-ZERO» PARA EL ARTISTA!





Fernando Picatoste (Madrid)

GANADORES
(Superconcurso nº 39)

BOLSA POKéMON

- Adolfo Cebrian Lozano . . . . Albacete
- Mariano de la Osa Rubio . . . . Albacete
- Augusto Pascual Medina . . . . Alicante
- Mª Carmen Ventura Rodríguez . . . . . . Barcelona
- Angel Rodríguez Delgado . . . . Cádiz
- Ana Mª Alvarez López . . . . La Coruña
- Cándido Martín Lorenzo . . . . Madrid
- Lucía de Dueñas Fornos . . . . Madrid
- Dario Pérez Sanz . . . . Segovia
- Carlos Armando Font Zapiña . . . . Valencia

DVD's POKéMON

- Juan Pedro García Miranda . . . . Almería
- Cesar Rubio Merino . . . . Guadalajara
- Pilar Nievas Ventas . . . . Madrid
- Javier Casal de Rojas . . . . Málaga

EXPEDITION

- José Pérez Navarro . . . . Ciudad Real
- Mª Pilar Ruíz de Conejo Romero . . . . Madrid
- Joaquín Ivan García Sánchez . . . . Málaga
- Francisco Pérez Gago . . . . Pontevedra
- Adrián Llusiá Roy . . . . Zaragoza

MANUAL DEL ENTRENADOR POKéMON

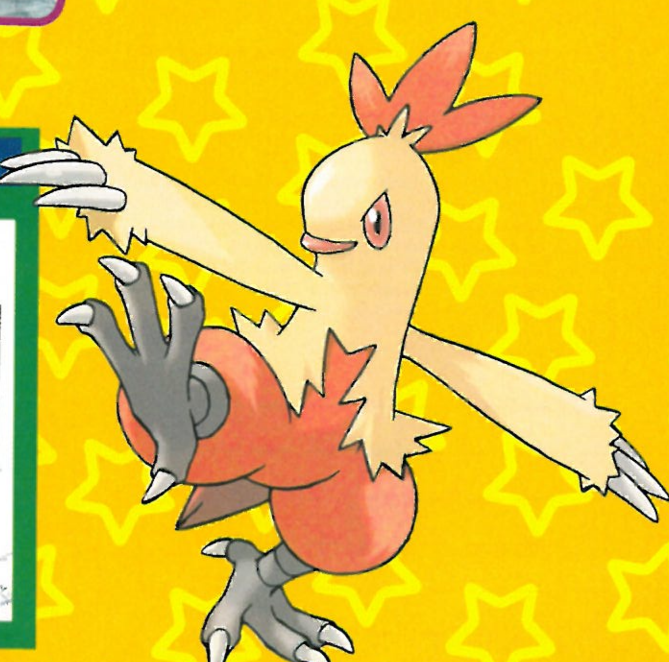
- Alberto García Araujo . . . . Badajoz
- Carlos Delpón Iglesias . . . . Baleares
- Julián Arturo Lauzara Sánchez . . . . . La Coruña
- Daniel Barroso Queros . . . . Madrid
- Oliver Muñoz Reyes . . . . Málaga



Sonia Pozo (Pontevedra)

El Pokémon 201, a la carta

Rubén Saavedra, de Barcelona, nos ha mandado lo que, dice, es el Pokémon 201. Su nombre, Pimini, y la historia de confundirlo con un pimiento molan mucho, pero... el 201 no se llama así. ¡Ya te enterarás! ¡ji!






Alejandro Insua (Lugo)

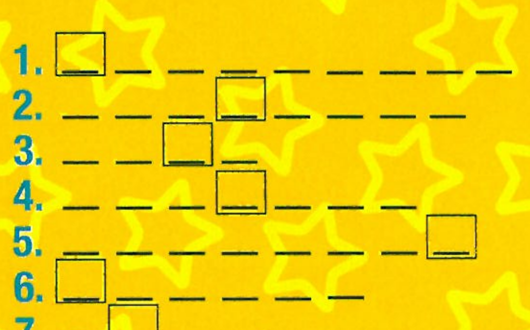

Sara Díaz-Rullo (Madrid)

El PokéMisterio

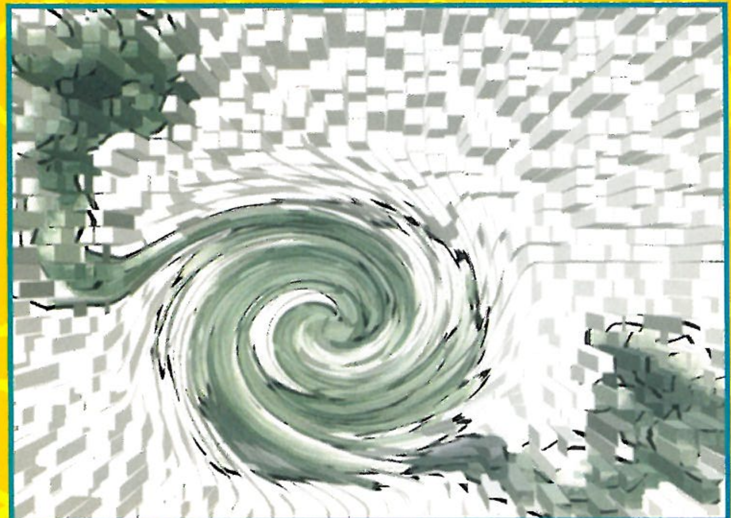
¿Qué tontas pistas nos darán este mes en el pokémisterio? ¿Quién escribe esas sandeces? Basta de preguntas, aquí lo único que importa es juntar las letras recuadradas en cada respuesta, hasta formar el nombre del pokémon de la imagen rota, esa.

Definiciones de Pokémon

1. El único Pokémon que es un palíndromo. (Empezamos bien, ¿eh?)
2. -¡Porque tal, porque Pascual, y es usted un idiota diplomado, y...!
   - Oigg, oigg, (nombre del Pokémon), que le mett...
3. Como el segundo nombre de Elvis Presley, pero con una "a" menos.
4. -Oiga, señor oriundo de Pekín, ¿cómo está su hijo de 7 años y 84 kilos de peso?
5. -¿Cómo? ¿Que el mago Gracia no puede venir porque echtá en un atachco en Chan Petechburgo? Puech noch hemoch quedado...
6. -¡Qué adurrimiento de película! ¡A esto en mi puedlo lo llaman...
7. -Oye, Juan Lui, eso de las motos que fuiste a ver el sabado al campo, ¿era una competición de moto GP, sobre asfalto?
   - Vamos a ver, pedazo de albóndiga con nata montada, piensa un poco. Si fui al campo a verlo, ¿qué era?







PokéChiste (más bueno)

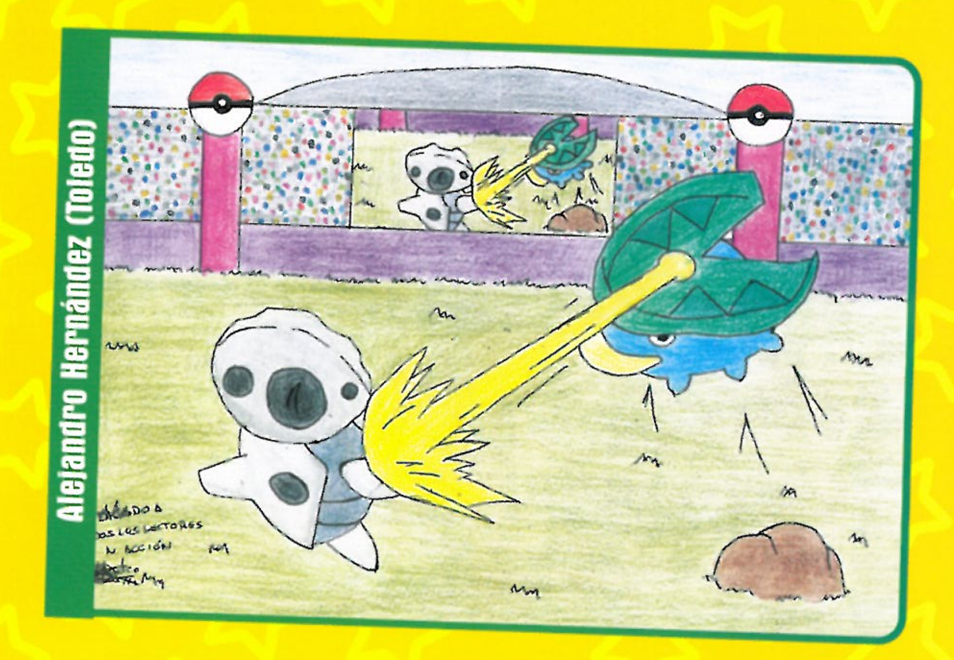
¡Manuel Gandía, y es de Alicante! ¡Si es que ya leyendo el remite sonríe uno! Pero lo bueno ha venido dentro, claro. ¿Habíais caído en la "tonterida" de que Steelix podría ser galo? ¡Pues Manuel, sí! Jimmy: Entonces, ¿va a venir un maquinista de tren a rescatar un Bagon tras otro? Mari: Jimmy, penoso. Jimmy: ¡Gracias!





¡Manda algo, hombre! Si te vas a hinchar a jugar, ¡qué mejor para protegerte las zarpas que los guantes de NA!





Alejandro Hernández (Toledo)

LLAMADAS (¡Heyeyey!)

Clubes

¡Atención! Este es un club Pokémon, pero de dibujos. Habrá concursos. Únete y participa. Para apuntarte, manda un dibujo Pokémon y tus datos personales a la siguiente dirección:
Ángel Miguel Fernández-Bravo Rodrigo
C/ Alonso Quijano, 2
Escalera 2, 3ºB
CP:13004 Ciudad Real

Soluciones pasatiempos

Diferencias Solrock



Es Pokémon, pero... ¿cuál?

1. Pokémon Snap (N 64)
2. Pokémon Amarillo (GB)
3. Pokémon Pinball (GBC)
4. Pokémon Stadium 2 (N 64)
5. Pokémon Puzzle League (N 64)

Poder Psíquico

Si está clarísimo que es Pinsir, hombre.

Combate total

1. Plusle 2. Dusclops 3. Regice

Siluetas

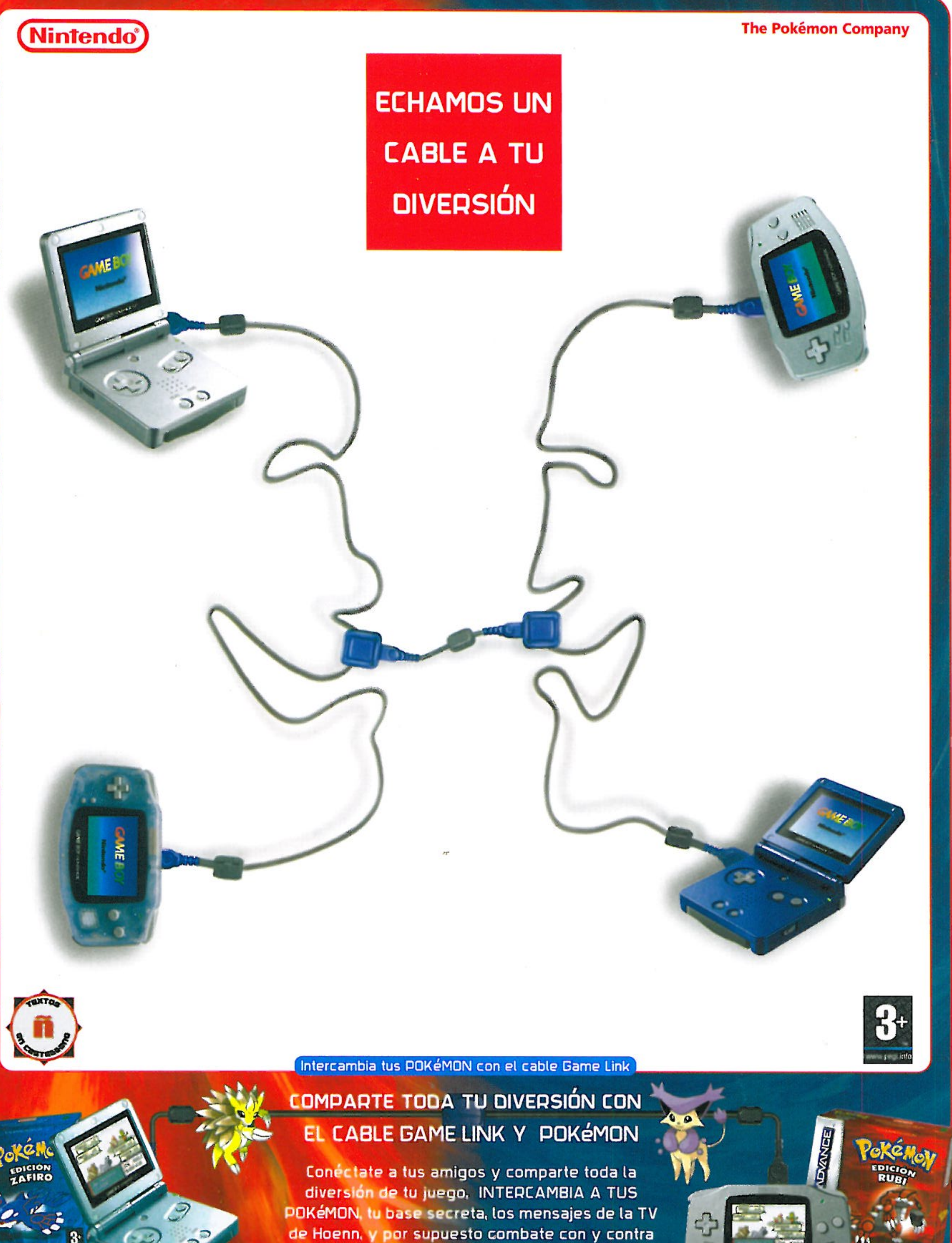
1. Lairon 2. Spoink

Pokémisterio

1.Girafarig 2. Nosepass 3. Aron 4. Goldeen 5. Chinchou 6. Dodrio 7. Heracross



Supersopa de letras Pokémon



© 2003 Pokémon © 1995 - 2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 Nintendo

Sólo para:

GAME BOY ADVANCE SP™ GAME BOY ADVANCE™